

OS JOGOS NO COMPUTADOR

D
I
C
A
S

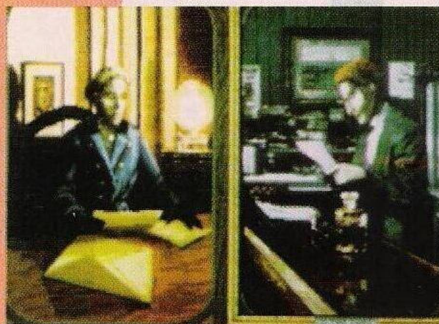
195

Prosseguimos neste mês de Abril a solução da espectacular e revolucionária aventura editada pela InfoGames. Para os mais curiosos, podemos dizer que a produção desta magnífica obra demorou nove meses e o seu autor (Frederick Raynal) é também responsável por um conhecido jogo de Freeware (Popcom), pensado, inclusive, em fazer a sequência de "Alone in the Dark". O grafismo e a animação foram executados num complexo programa de desenho a 3D. Só mais uma observação: o herói tem cerca de 220 faces.

"Alone in the Dark"

Aqui vai a segunda e última parte do jogo. A última paragem foi na zona em que apanhámos o talismã.

Na cave, apanhar as balas sobre a mobília e a cunha perto das pipas. Com a chave encontrada atrás do relógio, abrir a porta da sala cheia de fumo. Lá encontramos um disco (que devemos utilizar no gramofone no salão de baile para recuperar



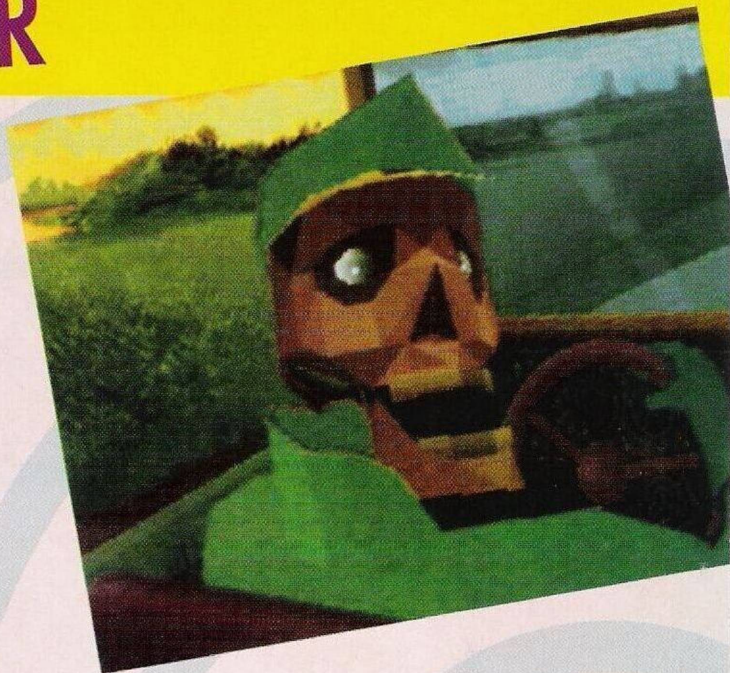
a chave sobre a chaminé).

Posicionar o sabre completo sobre o escudo, o que fará aparecer uma escada. Nos subterrâneos nós devemos dar provas de destreza. A chave do salão de baile permite abrir o cofre do capitão. Vamos achar uma gema.

A gema deve ser utilizada para abrir uma das duas portas do labirinto. Na cripta vamos apanhar o colchete sobre o altar de sacrifícios e colocar o talismã. (Isto impedirá o príncipe de nos projectar). Utilizar o isqueiro para acender a lanterna e lançá-la em direcção ao príncipe.

O colchete vai-nos facilitar a abertura da segunda porta da cripta e, também, a segunda porta do labirinto.

Em seguida subimos até ao nível da casa através da cave. À saída da mansão um



motorista muito macabro espera o nosso "caça-fantasmas". Será o fim!?

"Ween, the Prophecy"

Esta aventura tem suscitado algumas dúvidas aos nossos leitores. Nós prontamente iremos esclarecê-las com a publicação da sua solução.

Cozinha

Examinar a bola de cristal. Apanhar a bola de cobre. Apanhar a pinça. Examinar o armário. Apanhar a banha. Examinar o armário. Apanhar a faca. Sair pela esquerda para a varanda.

Varanda

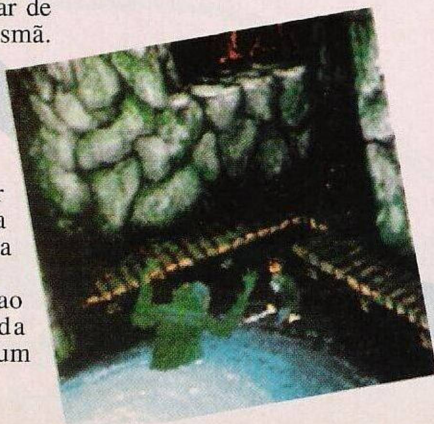
Apanhar a palha. Utilizar a pinça sobre o abrigo. Utilizar a faca sobre a cana. Utilizar a faca sobre a cana, para obter uma flauta. Regressar à cozinha.

Cozinha

Usar madeira sobre a chaminé. Utilizar palha sobre a chaminé. Ir ao laboratório.

Laboratório

Apanhar o soporífero e utilizá-lo sobre os grãos. Utilizar a bola de cobre sobre o crânio.



Apanhar o anel dentro do crânio. Apanhar o quadro e usá-lo sobre o gancho. Examinar o nicho. Utilizar a droga sobre o nicho. Apanhar o molde em madeira. Regressar à cozinha.

Cozinha

Utilizar a flauta sobre "Ween". Usar o morango sobre Urm. Apanhar ouro. Apanhar a compota de morango. Usar flauta sobre Ween e a compota sobre Urm. Utilizar Urm sobre a chaminé. Usar o anel sobre a bola de cobre. Utilizar o caldeirão sobre a chaminé. Usar o ouro sobre o caldeirão. Utilizar o ouro fundido sobre o molde. Ir para o laboratório.

Laboratório

Utilizar a chave em ouro sobre o cadeado. Apanhar semiestátua. Descer para a cave.

Cave

Apanhar o facho. Usar o facho sobre a fornalha. Apanhar a tibia. Apanhar as pranchas. Utilizar o caldeirão sobre a fornalha. Usar a banha sobre o caldeirão. Apanhar o caldeirão. Ir para a esquerda.

Para a semana a aventura continua.

Agora é a vez dos códigos, truques e batotas. Neste momento aproveitamos para publicar algum material do Spectrum que tínhamos no "CM".

Compatíveis PC:

- "Wolf 3D": Durante o jogo premir, as teclas CTRL, ALT, M, I e L para obter a melhor arma, saúde a 100% e as duas chaves.

- "Magic Pockets": aqui estão os códigos para todos os níveis:
1 - 1053; 2 - 3425; 3 - 8282; 4 - 4476; 5 - 7766; 6 - 2894; 7 - 5284; 8 - 4757; 9 - 2818; 10 -

1960; 11 - 6331; 12 - 3505; 13 - 0692; 14 - 1786; 15 - 9877; 16 - 7962; 17 - 4125 18 - 3123; 19 - 8498; 20 - 4370; 21 - 3541; 22 - 2823; 23 - 1286; 24 - 6067; 25 - 5139

- "Dyna Blaster": (experimentar noutros computadores)

VOLTA 1
1-1 UUNWMNNA
1-2 MBOLJQYY
1-3 MBOLHVAK
1-4 UXYWHMVK
1-5 MXKWOGAK
1-6 MAFWHPCN
1-7 UXOWHMGV
1-8 UXYWHNVH
VOLTA 2
2-1 UKBLWWG
2-2 UBRLVPK
2-3 UXGWWVVG
2-4 MOHAEOCP
2-5 MWVEBMAH
2-6 MUBEEICP
2-7 MACEBHVN
2-8 UCCZVVEP
VOLTA 3
3-1 UANKOPEU



6-1 UUKVWSTU
6-2 MWCCGTTY
6-3 MACCGBYT
6-4 UAKVYVTE
6-5 MCAAIWYN
6-6 UKAZNJNK
6-7 MUREMQKN
6-8 MZAMJSL
VOLTA 7
7-1 MUWETPKN
7-2 UOAZMIKE
7-3 UOAZMSKA
7-4 MXWETPQY
7-5 UBLZILNT
7-6 MARESWHT
7-7 UCAZINKA
7-8 UOLZMIKZ
VOLTA 8
8-1 UKBONOTT
8-2 UXOFNOTV
8-3 UCHOQHAA
8-4 MAOEISLC
8-5 MKFAMBEY
8-6 MCKAGELN
8-7 MBKAGSEH
8-8 UXKFWEPH

- "Cycles": No Japão podemos entrar no lado direito nas boxes para ultrapassarmos os nossos adversários.

- "Gods": Para os código basta escrever L seguido do número do (Nível 1-4).

Spectrum:

- "Dynasty Wars": Teclar a tecla CAPS SHIFT e a tecla de

disparar, simultaneamente para avançar um nível.

- "Turtles": Teclar 1, A, X para passar de nível.

- "Robocop 2": Premir GTI para ficar com vidas infinitas.

- "Senda Savage": Premir PINOK simultaneamente.

- "Street Hassle": Premir L para avançar até ao nível 6.

- "Cabal": Poke 35008,0.

- "Wells&Fargo": Premir as teclas WEST para jogar com vidas infinitas.

- "Desperado II": Teclar FREUD no menu da primeira fase e CLM na segunda para obter vidas infinitas. No código de acesso à segunda parte escrever CLAVE.

- "SWIV": Escrever GIGER na tabela de pontuações para obter vidas infinitas.

- "MadMix II": Após apresentação dos créditos escrever SPABILAO para jogar com vidas infinitas.

- "Mystical": Poke 24992,0

- "Xenon": Pausar o jogo e teclar simultaneamente TINY para jogar com vidas infinitas.

- "Grand Prix Sim 2": Escrever INTEGRA no nome do piloto.

- "SimCity": Quando chegar ao fim do mês de Dezembro colocar as taxas no máximo. Quando chegar a Janeiro colocá-las no mínimo.

- "Xarax": Poke 45245,201.

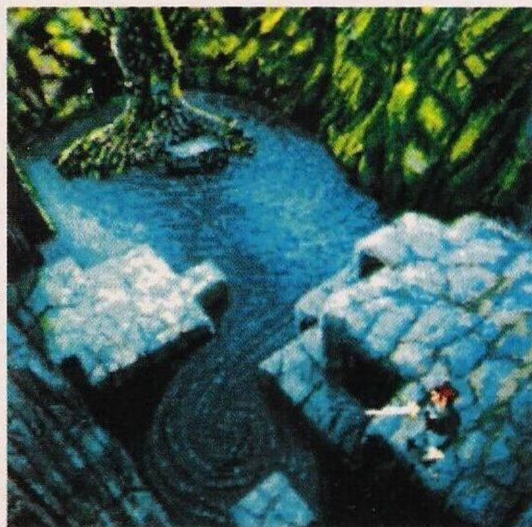
- "BraveStarr": Poke 60045,201

- "XEcutor": Poke 47216,201

- "Buggy Boy": 38954,0

- "Yogi Bear & Friends": Ao abortar sucessivamente ficamos imunes ao inimigo.

Agradecemos aos nossos seguintes colaboradores: **Paulo Mealha, Nuno Oliveira, Rui Carvalho, Nelson Fonseca, Tiago Cascais e Hugo Fernandes.**



SECÇÃO do LEITOR

Como é óbvio a voz dos leitores é a voz do "C.M.". Eis os ecos dos seus apelos:

Clubes

- **P.R. Soft.** Está destinado a todos os utentes do Spectrum e particularmente aqueles que programam e desenharam. Os interessados deverão escrever para: Rui Carvalho, Bairro da Estação-Serfins, 3200 Lousã ou Tel. (039) 971189.

- O ou os nossos amigos C.A.R.L.P. fizeram-nos algumas perguntas que dizem respeito a um projecto seu, ao que eu respondo. Quanto ao assunto da encomenda não há o menor problema, e penso que se vão formar uma associação não devem empolar a questão e ficarem-se por um perfil informal. Por isso, não compliquem a questão e boa sorte para o vosso projecto.

Venda

- **Computador PC Amstrad 1512SD** c/disco de 40 Mb com monitor PC-MM monocromático. Tel. 881003. Falar com o António da Silva

- **ZX Spectrum+2** com dezenas de jogos e livros de programação. Falar com o Ricardo Costa pelo tel. \$521005 ou escrever para: Rua de Lisboa, Lote 17, Rebelva, 2775 Parede

- **Spectrum +2A** com joystick e jogos. Par informações contactar: Luis Vidal, Quinta da Cruz, Ourivão, Vale da Pinta, 2070 Cartaxo ou telefonar para (043) 719246

- **Commodore Amiga 600** c/disco de 40 Mb+Monitor+ Jogos+ Utilitários+Joystick. Novo. Telefonar para o Pedro Barbas no (043) 703736 ou escrever: Rua do Progresso, R/C esq., 2070 Cartaxo

- **Commodore Amiga 500** com expansão de 512K. Telefonar para 4425005 (Oeiras) e contactar o Nuno Portela.

Correspondência

- O Paulo quer contactar com os utilizadores do PC. Aqui fica a morada: Paulo Mealha, Avenida dos Missionários, nº12 3º esquerdo

- Quem tem um Spectrum+2 e quer apelar para os seus congéneres é este nosso amigo: **Hugo Fernandes**, Rua Eng. Duarte Pacheco, Café Restaurante Central 20A, Praia de Pedrogão, 2425 Monte Real. Ele está interessado principalmente no software e nas ajudas.

Entretanto, escrevam para "Correio da Manhã", "Os Jogos de Computador", Rua Mouzinho da Silveira nº 27, 2º 1200 Lisboa